

Trois Chances sur un Million

Le titre de ce tour est entièrement justifié. Voilà trente ans que je le présente, et il n'a jamais manqué de confondre les profanes comme les magiciens. Réservez-le pour une occasion « spéciale ».

Deux jeux normaux à tarots de couleurs différentes sont utilisés. Demandez au spectateur de choisir l'un des jeux, de le prendre en mains et de faire les mêmes manœuvres que vous. Mélangez votre jeu. (Le spectateur fait de même avec le sien). Ce faisant, prenez discrètement connaissance de la carte qui se trouve sous le jeu, et amenez-la sur le dessus en poursuivant le mélange. Echangez maintenant votre jeu avec celui du spectateur. (Votre carte-clef se trouve maintenant sur le dessus de son jeu). Retirez une carte du milieu du jeu, prenez-en connaissance, souvenez-vous en et placez-la sur le jeu. Coupez le jeu à peu près au milieu et complétez la coupe. (En fait, il est inutile de vous souvenir de la carte). « Voudriez-vous vous assurer que votre carte se trouve toujours dans le jeu ? ». Le spectateur, tout comme vous, étale les cartes faces vers lui entre les mains et s'assure que sa carte s'y trouve toujours. Vous en profitez pour repérer le double de votre carte-clef et pour l'amener sur le jeu. (Admettons qu'il s'agisse du deux de trèfle. Cherchez ensuite la carte de même couleur et de même valeur (deux de pique) et placez-la sous le jeu). Chacun annonce que sa carte se trouve toujours dans le jeu.

Echangez à nouveau vos jeux. Demandez au spectateur d'éventail ses cartes et de retirer la sienne pour la placer face en bas sur la table. Pendant qu'il s'exécute, passez vos cartes en revue et cherchez votre carte-clef (deux de trèfle). La carte directement à gauche de cette carte est celle du spectateur. Retirez-la du jeu et posez-la face en bas sur la table, non sans avoir auparavant amené le deux de trèfle sur le jeu (votre carte-clef) et le deux de pique sous le jeu. Vous avez amplement le temps d'effectuer toutes ces manœuvres ouvertement sous le prétexte de chercher votre carte.

Deux cartes se trouvent actuellement sur la table, celle du spectateur et la vôtre. Demandez au spectateur de couper un petit paquet de cartes du dessus de son jeu. Estimez le nombre de cartes qu'il a coupées et essayez d'en couper autant. « Voyons si nous avons tous deux coupé le même nombre de cartes ». Demandez au spectateur de compter les siennes une à une face en bas sur la table, ce qui a pour effet d'en inverser l'ordre. Vous faites la même chose avec les vôtres.

(Si vous avez le même nombre de cartes que le spectateur, tant mieux ; si vous avez une carte de plus ou de moins, enlevez la carte qui est de trop, ou ajoutez-en une du dessus du jeu). Laissez ces deux petits paquets sur la table, près des cartes qui s'y trouvent déjà. Le gros du jeu est posé à côté de ce petit paquet. Vous avez maintenant trois piles : le gros du jeu, un petit paquet, et une seule carte. Dites qu'il y a une chance sur un million pour que les cartes se trouvant sous chacun des jeux soient les mêmes. Retournez les deux plus gros paquets face en haut pour montrer que c'est effectivement le cas. Répétez cela avec les deux petits paquets : à nouveau, les cartes sont identiques. « Il est pratiquement impossible que les cartes que nous avons choisies au hasard soient les mêmes, n'est-ce pas ? ». Retournez-les faces en haut pour achever ce triple miracle. Trois chances sur un million.